

Tutoriales para Blender 2.5
www.blender.org

Descarga gratuita del programa

soliman

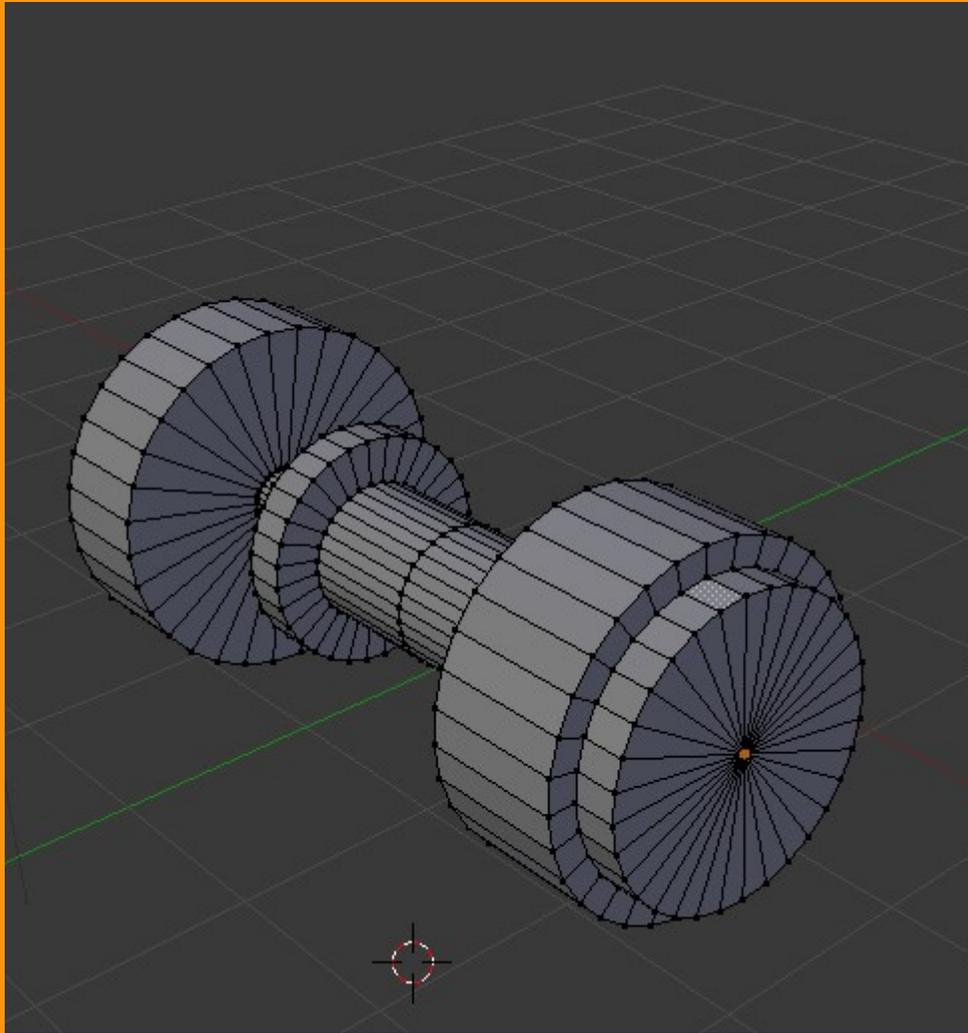
Torrevieja-Alicante-España



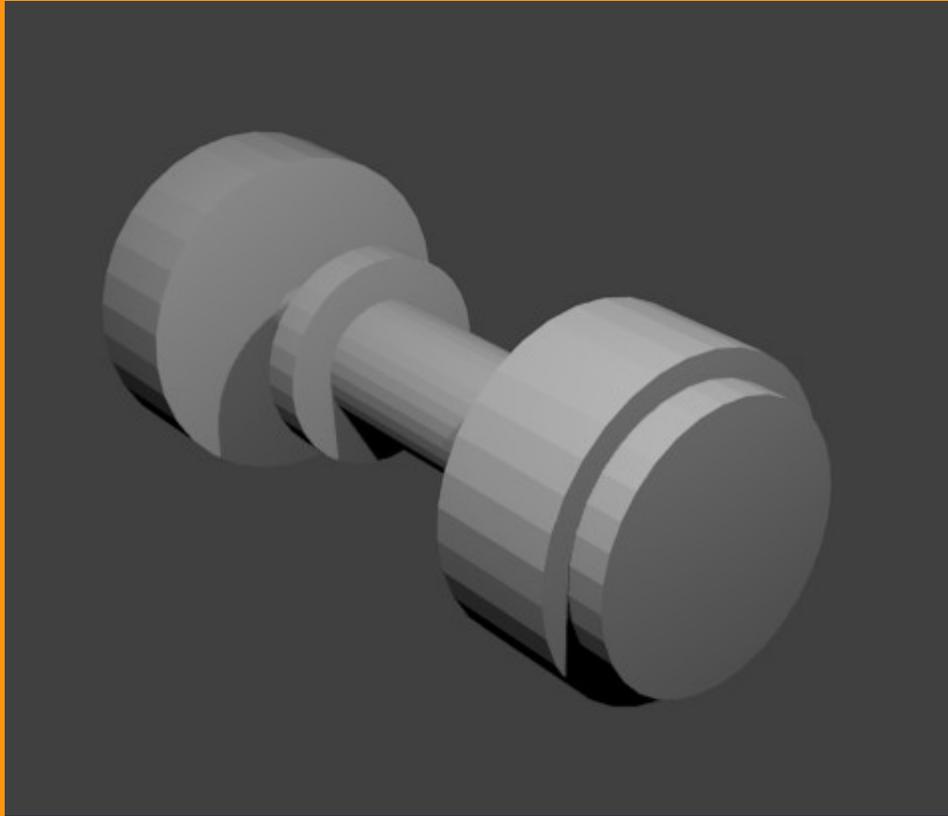
Edge Split

Cuando creamos objetos en los cuales entran formas curvas y con bodes finos, cuando suavizamos el objeto, quedan unas marcas de color oscuro en el modelo.

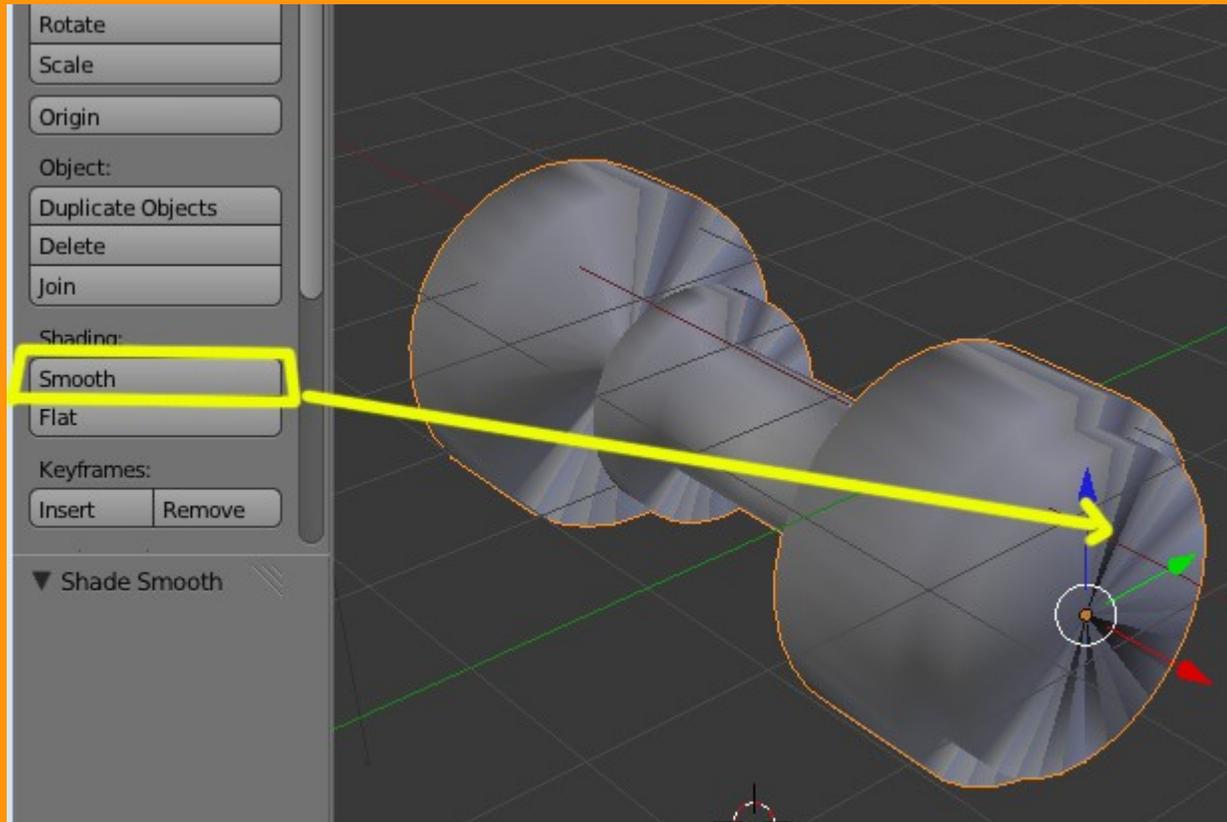
Un Ejemplo lo podemos ver en este cilindro.



Si no lo suavizamos en el render se verán las caras del objeto.



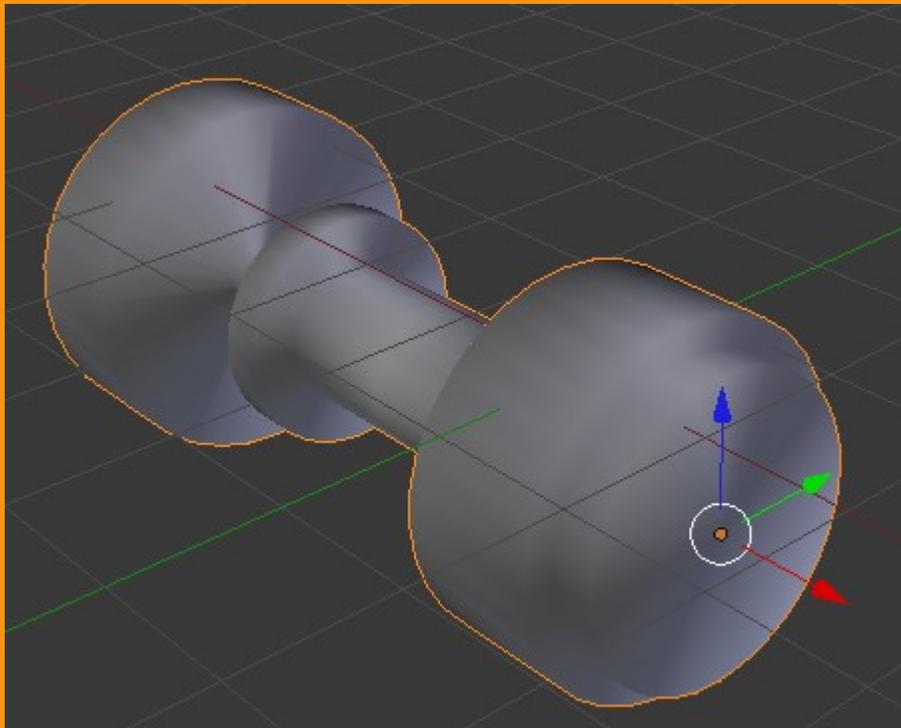
Si lo suavizamos con Smooth, veremos que quedan como unas manchas y hasta podemos ver triángulos oscuros.



Lo de los triángulos oscuros, se puede arreglar simplemente colocando todas las caras del objeto apuntando hacia fuera, es lo que se conoce como "Recalcular Normales"

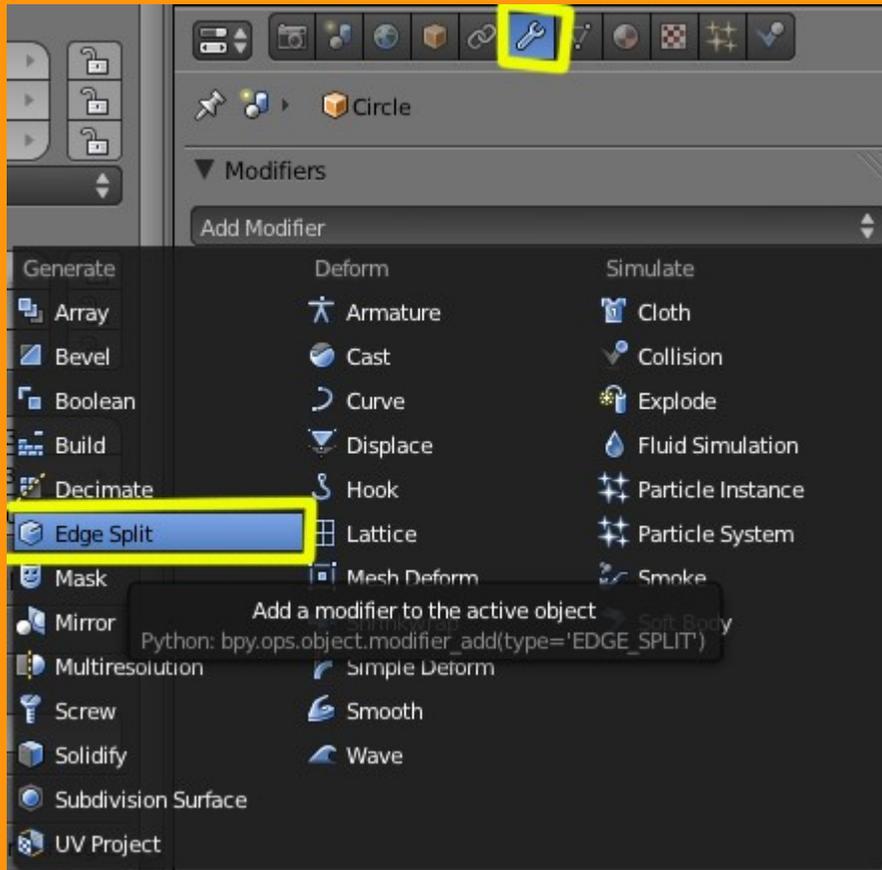
Para ello, seleccionamos todos los vértices en edit mode y presionamos Ctrl+N

Habrán desaparecido los triángulos, pero todavía el objeto se sigue viendo con manchas y los bordes sin marcar.



Para eso tenemos el modificador Edge Split.

Nos vamos a Modifiers y seleccionamos Edge Split



Y ya tenemos nuestro objeto con los bordes bien marcados tanto en pantalla como en el render.

